

# Basic Impetus

deutsche Version

nach der englischen Version vom November 2008

## 1. Einführung

### 1.1 Impetus und Basic Impetus

**Impetus** ist ein Regelwerk für Strategiespiele mit Miniaturen, mit dem Schlachten der Antike, des Mittelalters und der Renaissance simuliert werden können. **Basic Impetus** ist eine kostenlose, vereinfachte Fassung dieses Regelwerks. Das Ziel von **Basic Impetus** ist es, Dich auf Deinen ersten Schritten auf dem Weg in die Welt von **Impetus** zu begleiten und Dir die Möglichkeit zu geben, mit einer geringen Anzahl von Miniaturen los zuspüren.

Da es sich um eine „Kostprobe“ handelt, haben wir viele Elemente ausgelassen, die grundlegend für das ursprüngliche Regelwerk sind. Wir empfehlen **Impetus** für ein noch spannenderes und aufgegliedertes Spiel.

**Basic Impetus** und **Impetus** sind im Besitz von **Dadi&Piombo**.

### 1.2 Benötigtes Spielmaterial

Vor allem benötigst Du ein paar Miniaturen um **Basic Impetus** zu spielen. Die Regeln ermöglichen es Dir, Miniaturen jeden Maßstabs zu verwenden: 25/28mm, 20mm (auch als 1/72 bekannt), 15mm, 10mm, 6mm.

Du wirst außerdem einige 6-seitige Würfel (im folgenden als „w6“ bezeichnet) benötigen, ein Maßband mit Zentimetereinteilung und eine Spielfläche mit Hügeln, Flüssen, Wäldern, Dörfern etc... brauchen.

#### 1.2.1 Das Schlachtfeld

Die Größe des benötigten Schlachtfeldes hängt davon ab, Miniaturen welchen Maßstabs Du benutzen willst. Im Idealfall ist die beste Tischgröße für 25/28mm eine Platte in der Größe 180x120cm. Für 6mm, 10mm und 15mm empfehlen wir Dir eine Platte der Größe 120x60cm.

### 1.3 Basierung

Deine Miniaturen sollten auf rechteckige Stücke aus Pappe, Holz, Plastik oder einem anderen Material basiert sein, die wir „Basen“ nennen, um zu spielen.

#### 1.3.1 Basengröße

Basic Impetus nutzt das gleiche System wie Impetus und beide sind kompatibel mit dem am meisten verbreiteten Basierungssystem. Die Angaben in der Tabelle unten sind nicht zwingend was die Tiefe der Basen angeht, so dass bereits für andere Spielsysteme basierte Figuren benutzt werden können.

### 25/28mm und 20mm (1/72)

Für sowohl 25/28mm als auch 20mm (1/72) haben alle Einheiten eine Basenbreite von 12cm.

Die Tiefe unterscheidet sich je nach Truppentyp:

Wagenburg	16cm (oder mehr, falls nötig)
Kavallerie	8cm
Schwere Infanterie	4cm (oder 6cm)
Leichte Infanterie und Schützen	6cm
Plänkler	3 oder 4cm
Streitwagen, Artillerie und Elefanten	6cm (oder 8cm)

## 15mm

In diesem Maßstab haben alle Einheiten eine Basenbreite von 8cm.

Die Tiefe unterscheidet sich je nach Truppentyp:

Wagenburg	8-12cm
Kavallerie	6cm
Schwere Infanterie	3cm (oder 4cm)
Leichte Infanterie und Schützen	4cm
Plänkler	2 oder 3cm
Streitwagen, Artillerie und Elefanten	4cm (oder 6cm)

Du kannst auch die Basengrößen für 15mm benutzen Du Deine 20mm (1/72) Figuren zu basieren.

### 10mm und 5/6mm

Wir schlagen vor, dass Du 10mm Figuren und 5/6mm Figuren auf die Hälfte der 25/28mm Basen basierst. Während des Spiels nutzt Du dann die Messeinheiten wie für 15mm. Du könntest aber auch einfach 15mm Basen nehmen.

### 1.3.2 Anzahl der Figuren pro Base

Die Anzahl der Figuren pro Base entscheidest Du. Bedenke jedoch, dass Schwere Infanterie und vor allem Piken in geschlossener, dichter Formation dargestellt werden sollten, während Du bei Leichter Infanterie (in offener Formation) und bei Kavallerie eher Figuren sparen kannst. Für Artillerie, Elefanten, Streitwagen und Wagenburgen sollte ein Modell pro Base ausreichen.

Kommandanten werden mit auf die Base der Einheit gesetzt, zu der sie gehören.

## 1.4 Messen

Bei **Basic Impetus** werden alle Entfernungen und Bewegungsreichweiten in einer Messeinheit angegeben, die „U“<sup>1</sup> genannt wird. 1 U entspricht 1cm falls Du 6mm, 10mm oder 15mm Figuren benutzt. 1 U entspricht 2 cm falls Du 20mm oder 25/28mm Figuren benutzt.

## 1.5 Marker

In Basic Impetus werden Marker benutzt, um anzuzeigen, ob eine Einheit in Unordnung ist und um erlittene Verluste zu markieren. Du könntest kleine Dioramen als Marker benutzen, oder aber auch die Marker unter [www.dadiepiombo.com/impetus.html](http://www.dadiepiombo.com/impetus.html) herunterladen.

# 2.0 Die Truppen

## 2.1 Armeeaufbau

Bei Basic Impetus hat eine Armee ungefähr 7 bis 10 Einheiten in einem einzigen Kommando unter einem einzelnen Kommandanten, den wir der Einfachheit halber als „General“ bezeichnen wollen.

Unter [www.dadiepiombo.com/impetus.html](http://www.dadiepiombo.com/impetus.html) findest Du verschiedene Armeelisten, die Dir die alle nötigen Informationen geben, um zahlreiche Armeen der Antike, des Mittelalter und der Renaissance aufzustellen.

## 2.2 Klassen von Truppentypen

Die Truppentypen wurden vor allem unter Berücksichtigung ihrer tatsächlichen taktischen Verwendung klassifiziert.<sup>2</sup> Die Truppentypen sind dabei in zwei Oberkategorien eingeteilt: Infanterie und Kavallerie.

---

1 Von italienisch „unitá“ („Einheit“).

2 Die Abkürzungen FP, FL, CGP etc. im folgenden entstammen der italienischen Urfassung der Regeln und sind entsprechend Abkürzungen italienischer Wörter. Auch alle anderen Übersetzungen von **Basic Impetus** und die Armeelisten verwenden diese Abkürzungen.

### 2.2.1 Infanterie

Es gibt folgende Typen von Infanterie: Schwere Infanterie (FP), Leichte Infanterie (FL), Schützen (T), Plänkler (S) und Artillerie (ART).

Infanterie mit Piken oder Langen Speeren gehört zur Schwere Infanterie und unterscheidet sich durch einige Besonderheiten: Sie beide heben den Impetus-Bonus feindlicher Reiterei auf und Piken erhalten zusätzlich noch einen Tiefenbonus (siehe 7.3).

### 2.2.2 Kavallerie

Zu den Berittenen Truppen zählen: Schwere Kavallerie (CP), Mittlere Kavallerie (CM), Leichte Kavallerie (CL), Schwere Streitwagen (CGP), Leichte Streitwagen (CGL), Sichelstreitwagen (CF), Elefanten (EL) und Wagenburg (W).

### 2.2.3 Wagenburg, Kamelreiter und Elefanten

Unter dem Begriff „Wagenburg“ verstehen wir bei **Basic Impetus** Formationen aus geschützten Wagen, wie sie vor allem im 15. Jahrhundert verwandt wurden. Sie wurden vor allem durch die Hussiten berühmt, aber auch andere Armeen benutzten sie. Die Hauptmerkmale von Wagenburgen sind: 1) Sie geraten jedes Mal in Unordnung wenn sie sich bewegen. 2) Sie ziehen sich nicht zurück wenn sie einen Nahkampf verlieren. 3) Sie sind von Truppen mit Fernwaffen bemannt.

Kamelreiter werden genauso gehandhabt wie Mittlere oder Leichte Kavallerie (siehe Armeeliste) und falls nicht anders angegeben verhalten sie sich genauso wie diese. Kamelreiter haben allerdings eine Besonderheit: Sie machen den Impetus-Bonus anderer Berittener Truppen unwirksam.

Elefanten bringen alle Berittenen Truppen mit denen sie im Nahkampf sind automatisch in Unordnung. Sie heben den Impetus-Bonus anderer berittener Truppen auf und sie haben selber keinen Impetus-Bonus gegen Plänkler und gegen nicht-ungestüme Leichte Infanterie.

## 2.3 Die Einheiten

Bei **Basic Impetus** entspricht eine Einheit einer Base. Hier ein Beispiel einer Einheit:

**Baleारische Schleuderer (S)**  
**M=8; VBU=2; I=0; VD=1; Sling**

„S“ zeigt uns, dass es sich um eine Einheit des Typs Plänkler handelt. „M“ steht für „Bewegungsreichweite“ (in U). Das bedeutet, dass die Einheit sich maximal um 8 U pro Zug bewegen darf. „VBU“ ist der „Einheitsbasiswert“, ein Wert, der zusammenfassend sowohl die Kampfbereitschaft als auch das offensive und defensive Potential der Einheit darstellt. Wenn der VBU auf 0 fällt, dann ist die Einheit Aufgerieben und wird vom Schlachtfeld entfernt. „I“ ist der „Impetus-Bonus“ der Einheit, welcher in diesem Fall 0 beträgt, da es sich um eine Einheit handelt, die nicht freiwillig den Feind kontaktieren kann. „VD“ ist der „Demoralisierungswert“ (siehe 8.0). Danach folgen manchmal noch Anmerkungen, in denen zum Beispiel angemerkt wird, mit welchen Fernwaffen die Einheit bewaffnet ist und ob sie Ungestüm ist. Bei **Basic Impetus** unterscheiden sich Ungestüme Einheiten lediglich dadurch von nicht-Ungestümen Einheiten, dass sie einen sich zurückziehenden Feind verfolgen müssen wenn sie einen Nahkampf gewinnen.

## 2.4 Zustand von Einheiten

Der Zustand eine Einheit kann sein: Frisch, Abgekämpft, in Unordnung. (Eine Einheit kann gleichzeitig Frisch oder Abgekämpft und in Unordnung sein. Sie kann nicht gleichzeitig Frisch und Abgekämpft sein).

### 2.4.1 Frische und Abgekämpfte Einheiten

Eine Einheit ist Frisch wenn sie noch keine Verluste erlitten hat, ihr VBU also noch unbeschädigt ist. Mit Ausnahme von Sichelstreitwagen erhalten nur Frische Einheiten ihren Impetus-Bonus wenn sie stürmen. Sobald eine Einheit Verluste durch Fernkampf oder Nahkampf erlitten hat ist sie Abgekämpft. Eine Abgekämpfte Einheit verhält sich wie eine Frische Einheit, erhält aber keinen Impetus-Bonus.

## 2.4.2 Einheiten in Unordnung

Eine Einheit kann nach der Bewegung, wenn sie im Fernkampf beschossen wird oder nach einem Nahkampf in Unordnung geraten. Eine Einheit in Unordnung hat einen Modifikator von -1 auf ihren VBU. Dieser Abzug wird im Nahkampf, im Fernkampf und in den Zusammenhaltstests angewandt. Unordnung ist ein vorübergehender Abzug und kann wieder entfernt werden, wenn die Einheit gesammelt wird. Dafür muss sie nach ihrer Aktivierung einen Zug lang stehen bleiben ohne sich zu bewegen. Eine Einheit im Nahkampf kann nicht gesammelt werden.

Sammeln zählt als Bewegung und gibt daher Abzüge auf Fernkampf im gleichen Zug zur Folge. (wird also behandelt wie Bewegung).

Unordnung ist nicht kumulativ. Das heißt, eine Einheit kann nur einmal in Unordnung sein, es gibt keine mehrfache Unordnung. Eine Einheit in Unordnung, die durch einen bestandenen Zusammenhaltstest ein zweites Mal in Unordnung geraten würde erleidet stattdessen einen Verlust (siehe 6.2).

Streitwagen können nur gesammelt werden wenn sie anhalten. Sichelstreitwagen sind nie in Unordnung.

## 2.4.3 Aufgeriebene Einheiten

Wenn der VBU einer Einheit durch Verluste auf 0 fällt, dann ist diese Einheit aufgerieben. Und wird aus dem Spiel entfernt. Einheiten, die aufgeriebene Einheiten mit einem Tiefenbonus unterstützt hatten sind ebenfalls aufgerieben.

## 2.5 Gruppen von Einheiten

Zwei oder mehr Einheiten können vorübergehend eine Gruppe in einer Linie oder einer Kolonne bilden. Im ersten Fall müssen sie Seite an Seite nebeneinander stehen, so dass sich die Seiten an der ganzen Länge berühren und sie müssen eine gemeinsame Frontlinie (Vorderkante) bilden. Im zweiten Fall (Kolonne) müssen sie hintereinander und mit der Frontseite an die Rückseite der Einheit vor ihnen anschließend stehen.

Eine Gruppe kann nur ganz aus Infanterie oder ganz aus Reiterei bestehen. Einzige Ausnahme davon sind Plänkler, die auch mit Berittenen Truppen Gruppen bilden können. Wagenburgen, Artillerie, Streitwagen und Sichelstreitwagen können keine Gruppen bilden, auch nicht mit Einheiten desselben Typs. Ungestüme Einheiten können nur mit anderen Ungestümen Einheiten des gleichen Typs Gruppen bilden.

Eine Gruppe bewegt wie eine einzelne Einheit, aber eine Einheit hört auf Teil einer Gruppe zu sein, wenn die Einheit in Unordnung gerät. Falls sie zwischen zwei anderen Einheiten in einer Gruppe war, so unterbricht sie die Gruppe.

### 2.5.1 Große Einheiten

Während der Aufstellung können zwei Einheiten mit Piken oder Ungestümer Einheiten hintereinander gestellt werden und so eine tiefere Große Einheit bilden.

Einmal so aufgestellt ist diese Einheit untrennbar. Die hintere Einheit wird lediglich dann abgetrennt, wenn sie wegen erlittener Verluste entfernt werden muss. Wenn sie beschossen oder im Nahkampf angegriffen wird und Zusammenhaltstests machen muss, dann werden diese Test von der vorderen Einheit ausgeführt. Verluste werden aber nur der hinteren Einheit angerechnet bis diese zerstört ist (wenn ihr VBU auf 0 sinkt). Unordnung wirkt sich auf die gesamte Große Einheit aus. Anders als eine Gruppe wird sie durch Unordnung nicht getrennt und erhält weiterhin ihren Tiefenbonus im Nahkampf.

Große Einheiten erhalten ihren Impetus-Bonus solange die vordere Einheit Frisch ist.

Der Tiefenbonus geht verloren, wenn die hintere Einheit zerstört (aufgerieben) wird.

Die ganze Große Einheit ist aufgerieben, wenn sie einen Nahkampf verliert, in dem sie im Rücken oder in der Flanke angegriffen wurde.

## 2.6 Kommandanten

Die Figuren eines Generals mit seinem Stab werden in die Einheit hineingestellt, der er angeschlossen ist und werden gemeinsam mit dieser entfernt, falls diese Einheit vom Spielfeld entfernt wird. Bei **Basic Impetus** sind alle Kommandanten gleich. Die Anwesenheit eines Generals bringt Vorteile beim Würfeln um die Initiative und bei Zusammenhaltstests der Einheit der er angeschlossen ist.

## 3.0 Das Schlachtfeld und der Spielaufbau

### 3.1 Allgemeines

Genau wie in der Wirklichkeit auch wird Dein Schlachtfeld bei **Basic Impetus** mit verschiedenen Arten von Gelände bedeckt sein. Im Spiel solltest Du die Fläche, die von einem Geländemerkmal ausgefüllt wird durch irgendeine Art von Unterlage darstellen, die durch Mittel des Modellbau schön gestaltet werden können. Ein Wald kann durch eine Unterlage dargestellt werden, auf die einige Modellbäume gestellt werden, die dann zurecht gerückt werden können, um Platz für den Wald betretende Einheiten zu machen. Eine Einheit auf der Unterlage befindet sich im Wald, egal wo genau die Bäume dann gerade stehen. Eine Einheit gilt als innerhalb eines Geländemerkmals, wenn sie sich mindestens zur Hälfte darin befindet.

### 3.2 Geländearten und deren Auswirkungen auf Bewegung

Bei der Auswirkung auf die Bewegung unterscheiden wir in **Basic Impetus** sechs Arten von Gelände:

1) Offenes Gelände: Ebenen und sanft ansteigende Hügel. Alle Einheiten können sich mit ihrer vollen Bewegungsreichweite durch diese Geländeart bewegen. Falls Deine Hügelmodelle keinen klar erkennbaren Grat haben gilt die Mitte des Hügels als der höchste Punkt.

2) Durchbrochenes Gelände: steiniger Boden, Büsche, Schlamm oder bestellte Felder. Nur Einheiten und Gruppen aus Plänklern, Leichte Infanterie oder Schützen können diese Geländeart durchqueren ohne in Unordnung zu geraten. Andere Truppentypen geraten automatisch in Unordnung und können sich nicht als Gruppe bewegen. Das Verlassen dieser Art von Gelände führt nicht zu Unordnung (es ist daher möglich, dieses Gelände als Gruppe zu verlassen).

3) Schwieriges Gelände: Wälder, steile oder bewaldete Hügel, Dünen, umfriedete Felder, Sümpfe und Tümpel. Plänkler und Leichte Infanterie können dieses Gelände durchqueren ohne in Unordnung zu geraten, allerdings nur mit halber Bewegungsreichweite und nur als einzelne Einheiten (nicht in Gruppen). Andere Truppen bewegen sich durch dieses Gelände mit halber Bewegungsreichweite und geraten in Unordnung. Das Verlassen dieser Art von Gelände führt nicht zu Unordnung, aber es kann sich nur mit halber Bewegungsreichweite bewegt werden. Dünen sind für Kamelreiter kein schwieriges Gelände sondern werden als sanft ansteigende Hügel behandelt.

4) Unpassierbares Gelände: Felsen, große Flussläufe, Seen und das Meer. Bei **Basic Impetus** gelten auch bebaute Gebiete (Gebäude) als unpassierbares Gelände. Keine Einheit kann sich durch dieses Gelände bewegen.

5) Straßen: Erhöhen die Bewegungsreichweite um die Hälfte und erlauben es Einheiten ihrem Verlauf zu folgen (auf der Straße zu bleiben) ohne in Unordnung zu geraten.

6) Flüsse Es gibt bei **Basic Impetus** zwei Arten von Flüssen: Solche die überquert werden können und solche die nicht überquert werden können. Im ersten Fall führt das Überqueren zu Unordnung. Im zweiten Fall zählt der Fluss als unpassierbares Gelände und kann nicht überquert werden und eine Einheit die hineingerät (z.B. beim Rückzug) wird aufgerieben.

Gelände hat nur dann Auswirkungen auf die Bewegung einer Einheit, wenn sich diese auch darin befindet (wie in 3.1 beschrieben).

### 3.3 Geländearten und Auswirkungen auf Fernkampf und Nahkampf

In einigen Geländearten wird der Kampf darin dadurch beeinflusst, dass Einheiten, die das Gelände durchqueren in Unordnung geraten und dadurch einen Modifikator von -1 erleiden (siehe oben). Einige Truppen haben noch weitere Abzüge zu erleiden: Alle Berittenen Truppen und Piken verlieren 2 w6 wenn sie in schwierigem Gelände kämpfen oder gegen Truppen kämpfen, die sich vollständig in schwierigem Gelände befinden.

Einheiten am Rande eines Waldes (weniger als 3 U vom Rand entfernt) können schießen und beschossen werden. Aber beim Beschuss auf Truppen am Waldrand werden 2 w6 abgezogen. Einheiten die weiter als 3 U vom Waldrand entfernt sind können nicht schießen und nicht beschossen werden. Einheiten im Wald können (mit oben genannten Abzügen) auf andere Einheiten im gleichen Wald schießen, wenn sie sich innerhalb von 3 U befinden.

In durchbrochenem oder schwierigem Gelände erhält nur Ungestüme Leichte Infanterie ihren Impetus-Bonus.

Sanft ansteigende Hügel geben dem Verteidiger oder einer vom Hügel herab stürmenden Einheit einen taktischen Vorteil. Dieser Bonus beträgt 1 w6 und kommt der Einheit zugute, die mit ihrer Frontseite am nächsten zur Hügelkuppe steht.

### 3.4 Größe und Form

Falls Du nicht ein bestimmtes historisches Schlachtfeld nachbaust, dann sollten Geländestücke, mit Ausnahme von Flüssen und Straßen, in etwa oval sein. Im Falle von bebauten Bereichen und bebauten Feldern können sie auch rechteckig sein.

Der „Durchmesser“ oder die längste Kante solcher Geländestücke (Unterlagen) sollte nicht kleiner als 5 U und nicht größer als 20 U sein.

Flüsse können in beliebiger Länge vorkommen, aber Du solltest unrealistische Schleifen vermeiden. Es ist nur ein Fluss auf dem Spielfeld erlaubt.

Große Wasserflächen (unpassierbar) dürfen höchstens 20 U messen.

Es gibt keine bestimmten Regeln für Straßen, aber sie müssen das Spielfeld auf zwei gegenüberliegenden Seiten betreten sowie verlassen und sie müssen, falls ein solcher vorhanden ist, nahe an einem bebauten Bereich vorbeiführen oder durch diesen hindurchführen. Eine zweite Straße darf auch an einem bebauten Bereich enden. Eine Straße darf nicht breiter als 4 U sein.

### 3.5 Aufbau des Geländes

Wenn sich die Spieler darauf einigen, dann können sie das Gelände auslegen wie es ihnen passend erscheint. Aber hier ist, für alle Fälle, eine Anleitung für den Aufbau des Geländes.

Zuerst werfen beide Spieler jeweils 2 w6 und addieren die Anzahl Berittener Einheiten in ihrer Armee. Derjenige mit dem niedrigeren Ergebnis ist der Verteidiger.

Der Verteidiger legt zwischen 2 und 4 Geländestücke seiner Wahl aus. Dabei sind höchstens ein Fluss und höchstens ein bebauter Bereich erlaubt. Diese zwei Elemente können nur benutzt werden, wenn der Verteidiger eine 5 oder 6 auf 1 w6 würfelt (1 Wurf pro fraglichem Geländestück).

Danach darf der Angreifer, wenn er will, eines der Geländestücke verschieben oder wegnehmen.

### 3.6 Armeeaufstellung

Nachdem das Gelände aufgebaut ist, stellt der Verteidiger alle seine Einheiten auf dem Schlachtfeld auf. Danach stellt der Angreifer seine Einheiten auf. Alle Einheiten müssen mindestens 15 U von einer gedachten Längslinie in der Tischmitte entfernt und mehr als 10 U von der Seitenkante entfernt aufgestellt werden.

## Initiative und Aktivierung

### 4.1 Rundenabfolge

Einheiten werden nach der Reihenfolge des Rundenablaufs aktiviert, der folgendermaßen aussieht:

- 1) Initiative bestimmen.
- 2) Der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, aktiviert seine Einheiten oder Gruppen, eine nach der anderen in beliebiger Reihenfolge.
- 3) Der Spieler, der die Initiative verloren hatte, tut dasselbe.

Am Ende einer Runde beginnt eine neue Runde mit erneutem Würfeln um die Initiative

#### 4.1.1 Initiativwurf

Beide Spieler würfeln mit 2 w6 und addieren 2 dazu, falls ihr General noch auf dem Schlachtfeld ist. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis gewinnt die Initiative. Bei Gleichstand wird erneut gewürfelt.

#### 4.1.2 Aktivierung der Einheiten

Der Spieler, der die Initiative gewonnen hat aktiviert seine Einheiten oder Gruppen zuerst. Dabei aktiviert er eine nach der anderen. Mögliche Aktionen aktivierter Einheiten sind:

- 1) **Bewegen** (Einheit oder Gruppe).
- 2) **Schießen** (Einzelne Einheit).
- 3) **Nahkampf ausführen** (Einzelne Einheit).
- 4) **Sammeln** (Einzelne Einheit).

Eine Einheit kann sich bewegen bevor sie schießt und umgekehrt. Aber eine Einheit die sich bewegt hat, erhält einen Abzug beim Schiessen. Eine Einheit kann sich bewegen um in Kontakt mit feindlichen Einheiten zu geraten, was als „Angreifen“ bezeichnet wird (siehe 5.6). In diesem Fall schließt der Nahkampf direkt an die Bewegung an.

Eine Einheit muss stehen bleiben ohne sich zu bewegen um sich zu sammeln. Einheiten, die sich im Nahkampf befinden können nicht schießen, sich bewegen oder sammeln.

Du kannst eine neue Einheit erst aktivieren, nachdem die vorherige Einheit all ihre Aktionen für diesen Zug durchgeführt hat.

## 5.0 Bewegung

### 5.1 Allgemeines

Eine Einheit kann sich maximal soweit bewegen, wie es ihr in der Armeeliste gegebener Bewegungswert erlaubt.

### 5.2 Schwenken

Eine Einheit kann sich bewegen oder schwenken. Eine Einheit, die sich nicht in Unordnung befindet, kann (zuerst) schwenken und sich (danach) bewegen. Dadurch gerät sie allerdings am Ende der Bewegung in Unordnung.

Schwenken ist nur nach Vorwärts erlaubt und der Angelpunkt muss eine der vorderen Ecken der Base sein. Die Strecke, welche die anderen Ecken zurücklegen darf jeweils nicht höher als die Bewegungsreichweite der Einheit sein und in keinem Fall kann die Einheit um mehr als 90° schwenken. Schwere Artillerie darf nicht mehr als 45° schwenken.

### 5.3 Seitliche, schräge und rückwärtige Bewegung

Jede Einheit (aber keine Gruppen) kann eine seitliche oder schräge Bewegung durchführen oder sich rückwärts bewegen. Diese Bewegung darf höchstens so weit sein, wie es die Bewegungsreichweite der Einheit zulässt. Durch diese Bewegung geraten Einheiten in Unordnung, mit Ausnahme von Plänklern, Leichter Reiterei oder speziellen Einheiten, bei denen dies in der Armeeliste vermerkt ist.

Diese Art von Bewegung kann nicht von Einheiten durchgeführt werden, die bereits in Unordnung sind, mit Ausnahme von Plänklern und Leichter Reiterei, die sich auch wenn sie in Unordnung sind rückwärts bewegen dürfen. Es ist niemals erlaubt, mit einer solchen (seitlichen, schrägen oder rückwärtigen) Bewegung feindliche Einheiten zu kontaktieren.

### 5.4 Bewegung und Schwenken von Streitwagen

Wenn Streitwagen in Bewegung sind, dann müssen sie sich mindestens um ihre halbe Bewegungsreichweite bewegen. Bevor sie anhalten oder schwenken müssen sie sich ebenfalls mindestens ihre halbe Bewegungsreichweite bewegen. Der Schwenk wird in der gleichen Bewegungsaktion und nach der Bewegung ausgeführt. Der Schwenk ist ein Teil der Bewegung und verbraucht also entsprechend Bewegungsreichweite. Ein angehaltener Streitwagen kann schwenken. In jedem Fall können Leichte Streitwagen bis zu 90° und schwere Streitwagen bis zu 45° schwenken. Du kannst nicht zwei Schwenks hintereinander ausführen.

### 5.5 Kontrollzone (ZOC)

Jede Einheit, die nicht im Nahkampf und nicht in Unordnung ist, hat eine Kontrollzone (Zone of Control, ZOC). Diese entspricht einer rechteckigen Fläche, welche vorne an der Base beginnt und 5 U (nach Vorne hin) lang ist. Wenn sich eine Einheit innerhalb der ZOC einer feindlichen Einheit befindet darf sie nicht schwenken und sich nicht schräg oder seitlich bewegen. Die einzigen Bewegungen, die innerhalb einer feindlichen ZOC erlaubt sind sind:

- 1) In gerader Linie direkt auf den Feind, in dessen ZOC man sich befindet, zu bewegen.
- 2) Gerade nach hinten bewegen.

Die einzige Ausnahme gibt es, wenn die Einheit in deren ZOC man sich befindet sich nicht auf der Frontseite der Einheit befindet. In diesem Fall darf eine sich nicht in Unordnung befindliche Einheit sich geradeaus bewegen. Sie wird dadurch in Unordnung gebracht.

### 5.6 Stürmen

Stürmen ist eine geradlinigen Bewegung einer Einheit oder einer Gruppe, mit dem Ziel eine feindliche Einheit zu kontaktieren und mit ihr im Nahkampf zu kämpfen. Eine nicht in Unordnung befindliche Einheit kann vor der geradlinigen Bewegung auch schwenken, gerät dadurch allerdings in Unordnung.

### 5.6.1 Bewegungsbonus beim Stürmen

Eine Einheit bekommt einen Sturmbewegungsbonus wenn sie versucht eine andere Einheit zu kontaktieren. Wirf 1 w6 um die Höhe des Bonus zu ermitteln. Kavallerie bekommt die volle gewürfelte Zahl in U und Infanterie bekommt die Hälfte der Zahl (aufgerundet) in U. Wenn eine Einheit den Sturmbewegungsbonus einsetzt, aber keine feindliche Einheit kontaktiert, so gerät sie sofort in Unordnung.

## 5.7 Hindurchbewegen

Hindurchbewegen nennt man es, wenn eine Einheit oder Gruppe durch eine Einheit oder Gruppe der eigenen Seite bewegt. Man kann nicht durch feindliche Einheiten hindurch bewegen.

Man kann nicht durch Einheiten hindurch bewegen, die sich im Nahkampf befinden, aber man kann durch eigene Einheiten hindurch bewegen um auf eine feindliche Einheit zu stürmen.

Um durch eine Einheit hindurchbewegen zu können, muss die Einheit sich mindestens halb durch die Einheit, durch die sie sich hindurchbewegen will, bewegen können (also noch über genügend Bewegungsreichweite verfügen). Eine Ausnahme dazu sind Plänkler (S), die sich automatisch hinter die Einheit bewegen, welche durch sie sich hindurchbewegt haben.

Die einzigen Fälle in denen Hindurchbewegen in **Basic Impetus** erlaubt sind, sind die folgenden:

- 1) Plänkler können sich durch jeden Truppentyp hindurch bewegen und jeder Truppentyp sich kann durch Plänkler hindurch bewegen
- 2) Jeder Truppentyp kann sich durch Artillerie und Wagenburg hindurch bewegen
- 3) Leichte Kavallerie kann sich durch Leichte, Mittlere und Schwere Kavallerie hindurch bewegen und diese können sich ebenfalls durch Leichte Kavallerie hindurch bewegen

Die Armeelisten können andere Arten von Hindurchbewegen erlauben.

Außerdem gibt es „unfreiwilliges“ Hindurchbewegen, zum Beispiel beim Rückzug nach einem Nahkampf.

Im Falle einer zwingenden Bewegung nach vorne (zum Beispiel die Bewegung von Streitwagen oder Verfolgung) hält die Einheit, welche die Bewegung durchführen musste, an, sobald sie Truppen der eigenen Seite berührt. Diese werden dadurch in Unordnung gebracht. Wenn ein Hindurchbewegen nach den Regeln möglich ist, kann sie sich allerdings einfach hindurchbewegen.

Bei einem Rückzug kann der betroffene Spieler entscheiden, ob sich die Einheit hindurchbewegen (wenn das möglich ist, siehe oben) oder die Einheiten hinter sich zurückdrängen und diese dadurch in Unordnung bringen möchte. Sie kann nur Truppen zurückdrängen, die sich nicht selbst im Nahkampf befinden. Falls sie sich im Nahkampf befinden, so ist der Rückzug der ersten Einheit nicht möglich, aber die Einheit die den Rückzug blockiert wird in Unordnung gebracht.

## 6.0 Schießen

### 6.1 Allgemeines

Fernkampf wird Einheit für Einheit abgewickelt, in einer Reihenfolge, die der Spieler bestimmt, der gerade die Initiative hat. Schießen wird entweder vor oder nach der Bewegung ausgeführt. Eine Einheit, die schießen will, muss dies tun, bevor die nächste Einheit oder Gruppe aktiviert wird. Fernkampf ist nicht zwingend (man kann sich also aussuchen ob man schießen möchte, oder nicht).

#### 6.1.1 Das Schießen

Nachdem das Ziel für die schießende Einheit ausgesucht wurde (Siehe 6.3.3), würfelt man mit einer Anzahl von Würfeln entsprechend des VBU der feuernden Einheit, plus- und minus der Modifikatoren in der Fernkampftabelle unter 6.1.3. Die Modifikatoren in der Fernkampftabelle hängen ab von der benutzten Waffe und der Distanz zum Ziel. Benutze die Nummer links beim Schießen auf Infanterie und die Nummer rechts beim schießen auf berittene Ziele.

## 6.1.2 Fernkampftabelle

(10 U= Kurz, 20 U= Lang, 50 U= Extrem)

Anzahl der Würfel für:	10 E	20 E	50 E
Langbogen (Longbow) A	0/2	-1/1	Nein
Langbogen (Longbow) B	0/1	-2/0	Nein
Kurzbogen (Short Bow) A	0/1	-3/0	Nein
Kurzbogen (Short Bow) B	-1/0	Nein/-1	Nein
Kompositbogen (Composite Bow) A	0/1	-2/-1	Nein
Kompositbogen (Composite Bow) B	0/1	-4/-3	Nein
Kompositbogen (Composite Bow) C	-2/0	-4/-3	Nein
Armbrust (Crossbow) A	0/2	-2/0	Nein
Armbrust (Crossbow) B	0/1	Nein	Nein
Handrohr (Handgun)	-1/0	Nein	Nein
Arkebuse (Arquebuse) A	1/2	-2/-1	Nein
Arkebuse (Arquebuse) B	1/2	Nein	Nein
Muskete (Musket)	2/3	-1/0	Nein
Wurfspeer (Javelin)	-1/0*	Nein	Nein
Schleuder (Sling)	0/1	Nein	Nein
Artillerie (Artillery) A	4	2	0
Artillerie (Artillery) B	3	2	Nein
Artillerie (Artillery) C	3**	2	0
Gemischte Waffen (Various Weapons)	0	Nein	Nein

\* Höchstreichweite ist 5 U, \*\* Mindestreichweite 5 U.

Die Armeelisten geben, welche Einheiten mit welcher Waffenklasse feuern.

Anmerkung: Berittene Armbrustschützen / Arkebusiere / Musketiere und andere Truppen, die als „berittene Infanterie“ klassifiziert werden können, dürfen nur schießen, wenn sie nicht bewegen. Solche Truppen schießen außerdem nur im 45° Bereich nach Vorne und nicht innerhalb von 360°, auch nicht, wenn sie Leichte Kavallerie sind.

## 6.1.3 Modifikatoren für die Anzahl der Würfel

Modifikatoren für die Anzahl der Würfel sind kumulativ.

-2 wenn die feuernde Einheit in diesem Zug bewegt hat oder in diesem Zug noch bewegen wird, außer wenn sie S oder FL mit Wurfspeeren ist. Falls solche Truppen in dergleichen Runde Sammeln und feuern erhalten sie die Abzüge.

-1 wenn die feuernde Einheit in Unordnung ist.

-2 für indirektes schießen.

-2 beim schießen auf Plänkler, Leichte Kavallerie und Artillerie.

-1 beim schießen auf Wagenburg oder Truppen, die von Pavisen geschützt sind. Artillerie erhält diesen Abzug beim Schießen nicht.

+1 beim schießen auf stationäre Streitwagen.

+1 Für Artillerie, die auf Piken mit einer Tiefe von 2 Basen, oder Gruppen in Kolonne oder auf Wagenburg schießt.

## 6.1.4 Angerichteter Schaden

Für jede „6“ oder doppelte „5“ (5er-Pasch) die gewürfelt wird, wird ein Punkt Schaden angerichtet. Eine Einheit die Schaden erlitten hat muss einen Zusammenhaltstest machen um zu prüfen, ob Verluste erlitten werden. Schaden ist, anders als Verluste, nicht dauerhaft.

## 6.2 Zusammenhaltstest

Wenn eine Einheit Schaden genommen hat, muss ein Test durchgeführt werden, der „Zusammenhaltstest“ genannt wird. Dieser Test bestimmt, wie viele permanente Verluste die Einheit erleidet.

Eine Einheit gerät selbst dann in Unordnung, wenn sie den Zusammenhaltstest besteht und keine permanenten Verluste hinnehmen muss.

Um den Zusammenhaltstest zu bestehen und somit keine permanenten Verluste zu erleiden muss man **kleiner oder gleich** der Kritischen Zahl auf einem w6 werfen. Die Kritische Zahl ist der gegenwärtige VBU der Einheit (Basiswert

der Einheit, siehe 2.3) minus der Anzahl der gerade erlittenen Schadenspunkte. Falls der General der Einheit angeschlossen ist, erhält sie einen Modifikator von +1 auf die Kritische Zahl. Eine Einheit in Unordnung erleidet einen Modifikator von -1 auf die Kritische Zahl.

**Die Kritische Zahl kann niemals unter 1 liegen.**

*Beispiel: Eine Einheit mit VBU 3 erhält 3 Punkte Schaden und die Einheit ist in Unordnung. Die Kritische Zahl in diesem Fall ist 1 und nicht -1.*

**Permanente Verluste = w6 – Kritische Zahl.**

Eine Einheit, welcher der Test misslingt gerät in Unordnung und verliert Punkte ihres VBU in Höhe der Differenz zwischen dem Würfelwurf und der Kritischen Zahl. Wenn der VBU der Einheit auf 0 oder weniger fällt, so ist die Einheit aufgegeben und wird sofort vom Tisch genommen.

**Der Test gilt bei einem Würfelergebnis von „1“ immer als bestanden und bei einem Ergebnis von „6“ immer als misslungen.**

Wenn die Kritische Zahl 6 oder mehr ist, so kann einer Einheit der Test nur bei einem Würfelwurf von „6“ misslingen (Eine „6“ ist immer ein Misserfolg). In diesem Fall erleidet die Einheit also 1 permanenten Verlust auf den VBU.

*Beispiel: Eine Einheit CP mit VBU 7 bekommt 4 Schaden. Die Einheit hat den General angeschlossen und die Kritische Zahl ist dadurch insgesamt 4 (also: 7 (VBU) -4 (Schaden) +1 (Bonus für den angeschlossenen General)). Der Spieler würfelt eine „3“ auf dem w6. Der Test ist bestanden und die Einheit gerät nur in Unordnung. Mit einem Wurf von „5“ oder „6“ wäre der Zusammenhaltstest misslungen gewesen und die würde 1 bzw. 2 permanente Verluste erlitten haben und zusätzlich in Unordnung geraten sein.*

Also: Wenn der Zusammenhaltstest misslungen ist, dann werden die Verluste anhand des Würfelergebnisses bestimmt. Wenn der Test bestanden ist, aber die Einheit bereits in Unordnung ist, dann erhält sie einen Verlust und bleibt in Unordnung.

### 6.2.1 Wegen Beschuss in Panik geratende Elefanten

Ein Misslingen des Zusammenhaltstest nachdem eine Einheit beschossen wurde, führt nicht zu einem Rückzug der besiegten Einheit wie im Nahkampf. Eine Ausnahme zu dieser Regel sind Elefanten, die sich, wenn ihnen der Test misslingt, eine Anzahl von 1 w6 U zurückziehen müssen. Alle Einheiten mit denen sie bei diesem Rückzug zusammentreffen, egal ob Freund oder Feind, erleiden einen permanenten Verlust auf ihren VBU und im Falle von berittenen Einheiten sogar 2 permanente Verluste auf ihren VBU. Die Einheit gerät außerdem in Unordnung.

Falls ein sich zurückziehender Elefant auf einen anderen Elefanten trifft, dann zieht dieser sich ebenfalls, genauso wie der erste Elefant, 1 w6 U zurück. Außerdem erleidet er ebenfalls Verluste und in gerät Unordnung.

## 6.3 Beschränkungen beim Fernkampf

### Feuerwinkel 6.3.1

Schützen, Plänkler, Mittlere Kavallerie und Artillerie feuern alle in einem Winkel von 45° nach Vorne. Gemessen wird von den Vorderecken.

Leichte Kavallerie, Streitwagen und Wagenburg schießen auf 360°. Das bedeutet, dass sie sich jede Runde aussuchen können, von welcher Seite aus sie schießen.

Nicht alle Kavallerie kann schießen, sondern nur die in den Armeelisten entsprechend gekennzeichneten.

### 6.3.2 Sichtbarkeit und Messen

Um für den Fernkampf sichtbar zu sein muss ein Ziel so stehen, dass es möglich ist, ununterbrochene Linien von den beiden Vorderecken der schießenden Einheit zu zwei Ecken der zu beschießenden Einheit zu ziehen. Im Falle von direktem Feuer darf in dem Bereich zwischen den beiden Linien keinerlei Sichthindernis stehen (direktes Feuer sind zB. Armbruste und Arkebusen). Die Entfernung wird von der Mitte der Vorderkante der schießenden Einheit zu der Mitte der nächsten Kante der zu beschießenden Einheit gemessen (egal ob Vorderkante oder jede andere Kante). Truppen die innerhalb 360° Schießen können müssen nicht unbedingt von der Vorderkante aus messen, sondern von der Seite aus, von sie Schießen wollen.

In keinem Fall darf auf Einheiten im Nahkampf geschossen werden.

### 6.3.3 Priorität beim Fernkampf

Eine schießende Einheit muss ihr Ziel anhand der folgenden Prioritätenliste wählen:

- 1) Die nächste, sich vorne befindliche Einheit in kurzer Reichweite (10 U).
- 2) Die nächste Einheit (innerhalb des Schußbereichs).
- 3) Andere Einheiten in Reichweite.

Diese Prioritätenliste muss beachtet werden, selbst wenn gegen die als Ziel vorgegebene Einheit kein effektives Feuer möglich ist, wenn also auf die Einheit geschossen werden kann, aber nach Einrechnung aller Modifikatoren nicht genug Würfel für effektives Schießen übrig bleiben. Die Prioritätenliste kann ignoriert werden, wenn ein Ziel nicht beschossen werden kann, weil es nicht sichtbar ist oder weil es sich im Nahkampf befindet.

### 6.4 Indirektes Schießen

Einige Schusswaffen können durch eigene Einheiten hindurch schießen (eigentlich darüber weg). Diese Art von Beschuss heißt „indirektes Schießen“ und hat einen -2 Modifikator. Indirektes Schießen ist nur erlaubt, wenn die Distanz zwischen der schießenden Einheit und der überschossenen Einheit geringer ist als die Distanz zwischen überschossener Einheit und Ziel.

Schusswaffen mit kurven artiger Geschossbahn können indirekt schießen, also Bögen, Wurfspeere und Schleudern; nicht aber geradlinig schießende Waffen wie Armbrüste, Arkebusen und Musketen.

Wurfwaffen können ohne negative Modifikatoren indirekt schießen, ebenso Mangonelen, Trebuchets oder Katapulte, diese allerdings nur als Artillerie C.

## 6. Werfen des Pilum

Werfen von Pila wird in **Basic Impetus** durch eine spezielle Regel dargestellt, die sich von den Regeln für andere Schusswaffen unterscheidet.

Sobald eine mit Pilum bewaffnete Einheit (i.d.R. Legionäre) in frontalen Kontakt mit einer feindlichen Einheit gerät, kann diese eine Anzahl von W6 werfen:

**1W6** wenn die Einheit angreift

**3W6** wenn die Einheit angegriffen wird.

In jedem Fall wird ein Würfel abgezogen, falls die Einheit in Unordnung ist. Werden zwei mit Pilum bewaffnete Einheiten angegriffen, wirft die unterstützende Einheit nur einen Würfel. Eine mit Pilum bewaffnete Einheit, die eine andere bei einem Angriff unterstützt würfelt gar nicht. Eine Einheit muss Frisch sein, um Pila werfen zu können. Werfen sowohl Angreifer als auch Verteidiger mit Pila (oder ähnlichen Waffen), geschieht dies gleichzeitig. Nach eventuell daraus resultierenden Zusammenhaltstests beginnt der normale Nahkampf.

## 7.0 Nahkampf

### 7.1 Allgemeines

Wenn zwei oder mehr feindliche Einheiten sich kontaktieren kommt es zum Nahkampf. Einheiten kontaktieren sich dann, wenn die Frontkante oder eine Vorderecke einer Einheit in Kontakt mit einem beliebigen Teil einer beliebigen Kante einer feindlichen Einheit gerät. Eine Bewegung, die dies hervorruft gilt als Angriff, egal wie weit sich die angreifende Einheit tatsächlich bewegt hat. Einheiten können nur dann einen Angriff ausführen, wenn ihr Impetus-Bonus (laut Armeeliste) 1 oder mehr beträgt.

Der Nahkampf wird direkt nach dem Kontakt und vor der Aktivierung einer anderen Einheit ausgeführt.

### 7.2 Richtung des Angriffs und Auswirkungen

Frontaler Angriff: Ein solcher liegt vor, wenn der Angreifer die Frontseite einer gegnerischen Einheit mit seiner Frontseite oder einer seiner Vorderecken berührt.

Angriff in Flanke oder Rücken: Wenn der Angriff durch eine Einheit erfolgt, die ihre Bewegung vollständig hinter der verlängerten Frontseite der angegriffenen Einheit ausgeführt hat, so liegt ein Flanken- oder Rückenangriff vor. Eine Einheit, die in Flanke oder Rücken angegriffen wird gerät sofort in Unordnung. Wenn eine Einheit, die in Flanke oder

rücken angegriffen wurde den Nahkampf verliert, so ist sie aufgerieben.

Wagenburgen ignorieren alle negativen Modifikatoren, die durch eine Attacke gegen Flanke oder Rücken entstehen.

### **7.3 Tiefenbonus für Große Einheiten**

Im Nahkampf erhalten Große Einheiten aus Pikenieren für eine zweite Unterstützungseinheit hinter der ersten einen Bonus von 4 Würfeln gegen berittene Truppen und von 2 Würfeln gegen Infanterie. Ungestüme FL und FP haben einen Bonus von 2 Würfeln gegen Infanterie. Der Bonus gilt, solange die erste (vordere) Einheit noch Frisch ist. Der Bonus gilt auch, wenn die Einheiten in Unordnung sind.

### **7.4 Impetusbonus**

Der Impetusbonus ist ein Modifikator (eine Anzahl von Würfeln), welche die sturmangreifende Einheit in der ersten Runde des Nahkampfes oder in jedem Fall, in dem sie eine sich zurückziehende Einheit verfolgt und einholt erhält. Um diesen Bonus zu bekommen muss die eine Einheit Frisch sein, darf also keine Verluste erlitten haben.

Der Bonus gilt für berittene Truppen, die jeden Typ von Truppen mit Ausnahme von Elefanten, Wagenburg, Piken und Infanterie mit Langen Speeren sturmangreifen. Infanterie erhält den Bonus nur gegen andere Infanterie. Die Armeelisten geben eventuelle Ausnahmen an. Das Vorhandensein eines Impetusbonus von größer als 0 zeigt an, dass diese Art von Truppen den Feind sturmangreifen kann, selbst wenn der Bonus nicht angewendet wird (etwa wenn Infanterie berittene sturmangreift, oder bei einer Einheit, die nicht mehr Frisch ist).

Streitwagen bekommen keinen Impetusbonus wenn sie von angehaltenem Zustand heraus sturmangreifen.

Elefanten erhalten keinen Impetusbonus gegen Plänkler und nicht-Ungestüme Leichte Infanterie.

Der Impetusbonus gilt nur für sturmangreifende Einheiten. Einheiten erhalten den Impetusbonus auch, wenn sie nach einer Verfolgung erneut in Kontakt mit dem Feind kommen.

#### *7.4.1 Arkebusiere und Pikeniere*

Wenn sich angrenzend an eine Einheit mit Piken eine Einheit von Arkebusieren oder Musketieren befindet, dann hebt dies den Impetusbonus berittener Truppen gegen die Arkebusiere oder Musketiere auf. Um als „angrenzend“ zu gelten muss mindestens ein Teil (nicht nur die Ecke) der Seitenkante einer der Schützeneinheiten die Seitenkante der Pikeneinheit kontaktieren.

### **7.5 Andere Taktische Modifikatoren**

Es sei daran erinnert, dass es außer dem Impetusbonus und dem Tiefenbonus noch andere Modifikatoren gibt. Einige davon wurden schon genannt und sind hier erneut aufgeführt:

-1 Wenn die Einheit in Unordnung ist

+1 Wenn die Einheit einen Hügel verteidigt

-2 Für berittene Truppen und Piken die sich in Schwierigem Gelände befinden, oder die gegen Einheiten kämpfen, die sich vollständig in Schwierigem Gelände befinden.

### **7.6 Der Nahkampf**

Der Nahkampf wird so ähnlich ausgeführt wie das Schießen. Beide Einheiten im Nahkampf würfeln eine Anzahl von w6 entsprechend ihrem VBU. Dazu werden eventueller Impetusbonus, Tiefenbonus und die anderen, oben angeführten, Modifikatoren gerechnet. Wenn die Zahl der Würfel 0 oder negativ sein sollte, so wird im Nahkampf trotzdem mindestens 1 Würfel geworfen.

Nach dem Nahkampf machen Einheiten, die Schaden genommen haben einen Zusammenhaltstest (Siehe 6.2). Anders als beim Fernkampf müssen sich Einheiten, deren Zusammenhaltstest misslingt und die auch den Nahkampf verlieren sich zurückziehen.

#### *7.6.1 Verlust des Nahkampfes und Rückzug der besiegten Einheit*

Die Einheit, welche nach einem misslungenen Zusammenhaltstest (und nicht durch mehrfache Unordnung) die meisten permanenten Verluste erlitten hat, verliert den Nahkampf. Sind die Verluste gleich, ist es ein Unentschieden und die beiden Einheiten bleiben unbewegt und in Kontakt bis zur nächsten Nahkampfphase. Die nächste Nahkampfphase kann noch im gleichen Zug stattfinden, wenn eine der beiden Einheiten noch nicht aktiviert wurde, oder ansonsten im nächsten Zug.

Sichelstreitwagen sind zerstört, wenn sie einen Nahkampf nicht gewinnen.

Eine Einheit, die einen Nahkampf verloren hat zieht sich, ohne ihre Ausrichtung zu ändern, eine Anzahl von U entsprechend 1w6 für berittene Truppen und einem halben w6 (aufgerundet) für Infanterie zurück. Wagenburg zieht sich nie zurück. Wenn die sich zurückziehende Einheit auf eigene Einheiten trifft, so werden diese in Unordnung gebracht, falls nicht durch sie hindurch bewegt werden kann.

Eine Einheit, die nicht Plänkler oder Leichte Kavallerie ist, fügt Einheiten, die auch nur teilweise innerhalb von 5 E hinter ihr sind, einen permanenten Verlust zu und bringt sie in Unordnung. Eine Ausnahme sind Truppen, die ebenfalls am gleichen Nahkampf beteiligt sind.

Im Falle von sich zurückziehenden Elefanten erleiden alle eigenen und feindlichen Einheiten, auf die der Elefant beim Rückzug trifft 1 Verlust wenn sie Infanterie sind und 2 Verluste wenn sie Kavallerie sind. Außerdem wird die Einheit in Unordnung gebracht. Wenn ein sich zurückziehender Elefant beim Rückzug auf einen anderen Elefanten trifft, so wird dieser sich ebenfalls um 1 w6 U zurück und erhält außerdem entsprechend Verluste und gerät in Unordnung.

### 7.6.2 Verfolgung

Schwere Kavallerie die einen Nahkampf gewinnt verfolgt den sich zurückziehenden Feind automatisch um 1 w6. Wir versuchen damit, die Verfolgung fliehender Truppen zu simulieren. Diese Verfolgung wird in einer völlig geraden Bewegung ausgeführt oder die Einheit kann, wenn der Spieler, dem die verfolgende Einheit gehört, das möchte, kann auch in die Richtung der fliehenden Einheit bewegt werden, nachdem (als eine kostenlose Bewegung) so gedreht wurde, dass die verfolgende Einheit und die u verfolgende Einheit parallel stehen.

Ungestüme Infanterie verfolgt immer um einen halben w6 (aufgerundet) U. Diese zwingende Verfolgung kann in der Armeeliste auch für andere Einheiten vorgeschrieben sein.

Andere Truppen mit einem Impetus von höher als 0 (laut Armeeliste) können von Fall zu Fall entscheiden, ob sie verfolgen möchten. Sie müssen das aber entscheiden, bevor sie für die auszuführende Bewegung würfeln.

Wenn nach der Verfolgung die Einheiten wieder in Kontakt sind, dann folgt sofort ein weiterer Nahkampf.

### 7.6.3 Kontakt mit mehreren Einheiten (mehrfacher Nahkampf)

Wenn zwei oder mehr Einheiten in Kontakt mit einer oder mehreren feindlichen Einheiten sind, dann ist das ein mehrfacher Nahkampf. Im Falle mehrfacher Nahkämpfe müssen zuerst die beiden **Haupteinheiten** des Nahkampfes festgestellt werden. Die anderen gelten dann als **Unterstützungseinheiten**.

Die Haupteinheit kämpft mit ihrer vollen Stärke und die Unterstützungseinheiten geben als Unterstützung eine Anzahl von Würfeln entsprechend ihrem halben (aufgerundet) VBU, der noch mit den eventuell anfallenden positiven und negativen Modifikatoren modifiziert wird. Unterstützungseinheiten erhalten ebenso sämtliche taktischen Boni (Tiefe, Impetus etc...). Man berechnet ihre volle Summe und teilt das Resultat dann durch 2 und es wird, wie immer, aufgerundet.

Die Haupteinheit ist die Einheit, die den größten Teil der Frontseite der gegnerischen Einheit kontaktiert. Wenn eine Einheit von zwei feindlichen Einheiten gleichzeitig in Front und Flanke angegriffen wird, dann ist die Haupteinheit die an der Front und die andere ist die Unterstützungseinheit. Eine Einheit kann in zwei verschiedenen Nahkämpfen Unterstützung geben. Eine Einheit die als Haupteinheit in einem Nahkampf kämpft kann jedoch nicht gleichzeitig auch Unterstützungseinheit für einen anderen Nahkampf sein.

Die Haupteinheit ist die einzige, die Schaden erleidet, Zusammenhaltstest machen muss und vielleicht Verluste auf ihren VBU hinnehmen muss. Wenn die Haupteinheit zum Rückzug gezwungen wird, dann müssen die Unterstützungseinheiten sich ebenfalls zurückziehen. Wenn die Haupteinheit aufgegeben wird, dann müssen sich die Unterstützungseinheiten zurückziehen. Wenn die Haupteinheit verfolgt, dann müssen Schwere Kavallerie oder Ungestüme Einheiten als Unterstützungseinheiten ebenfalls verfolgen. Jede Einheit würfelt für ihren Rückzug und ihre Verfolgung separat.

### 7.6.4 Kontakt zwischen parallelen Linien

Selbst wenn zwei Linien parallel stehen, so ist doch exakt passender Kontakt der Frontseiten der Einheiten sehr unwahrscheinlich. Allerdings suchen Spieler, die durch andere Systeme vorkonditioniert sind, oft unbewusst solche exakten Kontakte.

Wenn so ein Kontakt (Frontecke and Frontecke und die ganze Front gegenseitig in Kontakt) passieren sollte, so wird gewürfelt: Bei einer ungeraden Zahl werden die Angreifer minimal nach links verschoben um diesen exakten Kontakt zu vermeiden, bei einer geraden Zahl werden sie minimal nach rechts verschoben.

Das bedeutet, dass eine Einheit mit bis zu zwei Einheiten in frontalem Kontakt sein kann, wobei eine die Haupteinheit und eine die Unterstützungseinheit ist.

### 7.6.5 Kontakt zwischen nicht-parallelen Linien

Wenn eine Gruppe auf den Gegner zu bewegt und mindestens eine Einheit kontaktiert, dann ist ein exakt paralleler Kontakt der ganzen Gruppe mit der feindlichen Einheit oder Gruppe ziemlich unmöglich. Impetus erlaubt keine automatische Aneinanderreihung der Einheiten im Nahkampf. In dem beschriebenen Fall hält eine Einheit, die eine feindliche Einheit kontaktiert hat, sofort an, während die anderen Einheiten in der Gruppe sich bis zu ihrer vollen Bewegung weiter bewegen können und dadurch weitere feindliche Einheiten kontaktieren können. Der Nahkampf wird ausgeführt, nachdem die ganze Gruppe bewegt hat.

### 7.6.6 Nahkampf mit mehr als einer Phase

Bei **Basic Impetus** kann es dazu kommen, dass mehr als eine Nahkampfphase im gleichen Zug ausgeführt wird. Zu solchen mehrfachen Nahkampfphasen kommt es normalerweise nach einer Verfolgung.

*Beispiel: A besiegt B und der zieht sich zurück. A verfolgt und es gelingt B einzuholen. Es wird sofort ein neuer Nahkampf ausgeführt. In solchen Fällen kann es auch zu mehr als zwei Nahkampfphasen kommen.*

### 7.6.7 Mehrfache Nahkämpfe in mehr als einer Phase

In einem mehrfachen Nahkampf kann ein neuer Nahkampf entstehen, wenn eine neue Einheit in Kontakt mit einer der nah kämpfenden Einheiten bewegt. Wende die obigen Kriterien für die Feststellung der Haupteinheit und der Unterstützungseinheit an. Die Einheit die den neuen Nahkampf ausgelöst hat muss nicht notwendig die Haupteinheit sein.

## 8.0 Siegbedingungen

Jede Einheit hat einen Demoralisierungswert (VD). Dieser Wert ist in der Armeeliste angegeben. Die Summe aller VD in der Armee ist der Totale Demoralisierungswert (VDT) der Armee.

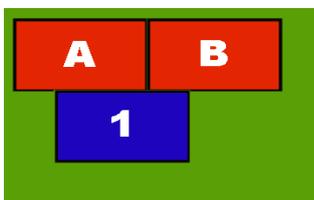
Eine Armee ist geschlagen, wenn Einheiten mit einem Gesamt-VD in Höhe von mindestens 50% des ursprünglichen VDT aufgegeben sind. Ob eine Armee geschlagen ist wird jeweils am Ende eines Zuges berechnet.

Um mehr über Impetus und Basic Impetus zu erfahren besuche: [www.dadiepiombo.com/impetus.html](http://www.dadiepiombo.com/impetus.html).

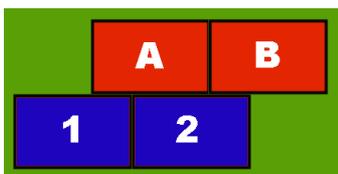
Für die Klärung von Regelfragen kannst Du das offizielle Forum unter: <http://impetus.forumsland.com> besuchen. (Das Forum hat auch einen deutschen Bereich).

Die deutsche Basic Impetus / Impetus Spielergemeinde trifft sich im <http://www.sweetwater-forum.de>. In unserem Impetus Forum bekommt ihr Hilfe zu Regeln, Tips zu Figuren und habt die Möglichkeit Mitspieler zu finden und euch mit Gleichgesinnten zu unterhalten. Wir freuen uns auf euch!

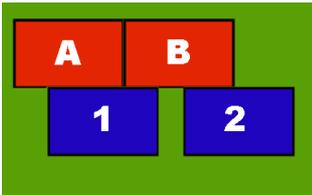
## Mehrfache Nahkämpfe



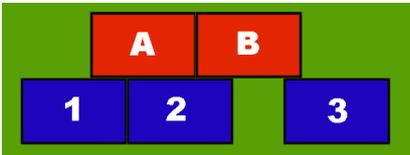
A und 1 sind die Haupteinheiten. B ist eine Unterstützungseinheit.



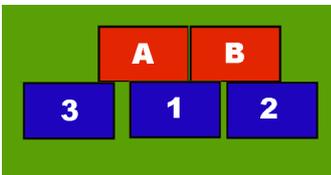
2 kämpft gegen A. 1 und B sind Unterstützungseinheiten.



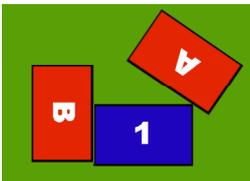
In diesem Fall wird der Nahkampf aufgeteilt. A gegen 1 und B gegen 2.



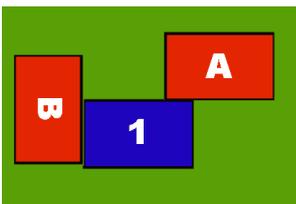
In diesem Beispiel *muss* B gegen 3 kämpfen, so dass der Nahkampf aufgeteilt wird. B kann also nicht A unterstützen. (man kann zwar zwei Nahkämpfe unterstützen, aber eine Haupteinheit kann nicht gleichzeitig eine Unterstützungseinheit sein). 2 wird weiterhin von 1 unterstützt.



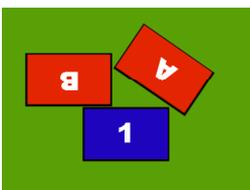
A und 1 sind die Haupteinheiten und 3 unterstützt 1. B und 2 sind beide Haupteinheiten verschiedener Nahkämpfe.



A (gegen die Front von 1) und 1 sind die Haupteinheiten. B ist Unterstützungseinheit.



Wie oben.



Obwohl B einen größeren Teil seiner Frontseite in direktem physischen Kontakt mit 1 hat, zählt A als mit dem größeren Teil seiner Frontseite im Nahkampf.

© 2006 – 2007 – 2008 – 2009 Dadi&Piombo